スーパーファミコン®

SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO

Amazing Tennis

アメージングテニス

とりあつかいせつめいしょ
取扱説明書



SHVC-ZT

株式会社 パック・イン・ビデオ

このたびはスーパーファミコン用カセット“アメージングテニス”をお買上げいただきまして誠にありがとうございます。この“アメージングテニス”を楽しくプレイしていただくため、ご使用の前にこの取扱い説明書をよくお読みいただき、正しい使用法でご愛用下さい。

使用上の注意

- ご使用後はＡＣアダプターをコンセントから必ず抜いておいてください。
- テレビ画面から出来るだけ離れてゲームをしてください。
- 長時間ゲームをする時は、健康のため、１時間ないし２時間ごとに10～15分の小休止をしてください。
- 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や、保管及び強いショックをさけてください。また、絶対に分解しないでください。
- 端子部に手を触れたり、水にぬらすなど、汚さないようにしてください。故障の原因となります。
- シンナー、ベンジン、アルコール等の揮発油でふかないでください。
- スーパーファミコンをプロジェクションテレビ（スクリーン投影方式のテレビ）に接続すると、残像現象（画面ヤケ）が生ずるため、接続しないでください。

Amazing Tennis
アメージングテニス

もくじ

本当のテニスゲームの世界へようこそ！





こん身の気合いと共に放たれるサーブ、深く長く打ち出されるストローク、一瞬のすきを突く強烈なパッシングショット、アプローチから一気にネットに出て相手を圧倒するボレー…………テニスにはたくさんの素晴らしいシーンがあります。

“アメージングテニス”はこれらの感動をそのままプレイヤーであるあなたに伝えるために開発されました。

視点をぐっと下げ、まるでテレビ中継を見ているような奥行きを持った画面。自分の目の前で動く、実際のテニスプレイヤーのフォームを元にデジタイズされた大きな



キャラクター。そして、世界的に有名なテニスアンパイヤー“フランク・ハマンド”氏によるコール………どれをとっても本物でないものはありません。

また、実際にプレイしてみた時、はじめてプレイする人はボールの軌道やショットのリアルさに、実際にテニスをする人は自分の感覚そのままにプレイ出来ることに驚かれることでしょう。

従来では考えられなかった本当のテニスゲーム、それが“アメージングテニス”なのです。

コントローラー各部の名称と機能



◇十字キー



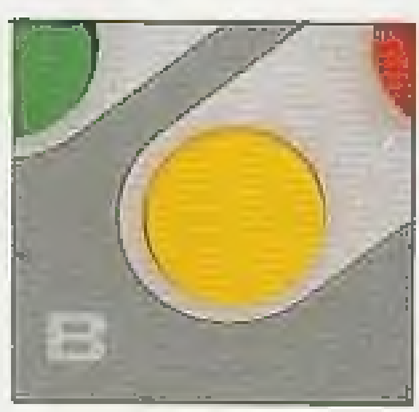
- キャラクターの移動
- サーブの方向コントロール
- ショットの方向コントロール
- セレクト画面でのカーソルの移動

◇Aボタン



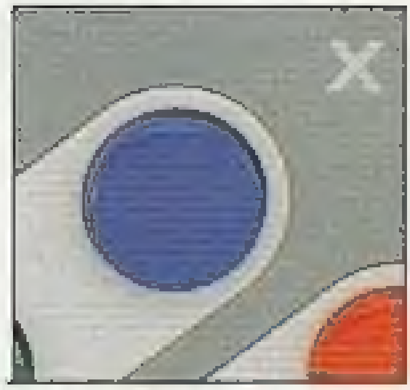
- サーブのトス
- スライスサーブ
- スライスショット
- セレクト画面での項目の決定

◇Bボタン



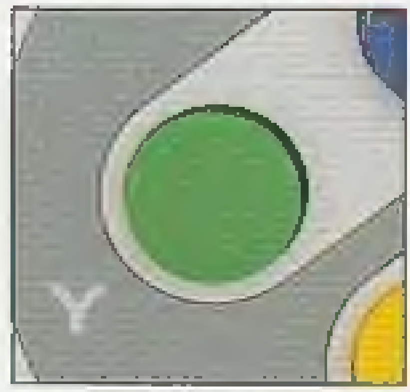
- サーブのトス
- フラットサーブ
- ストロークショット
- ボレー
- スマッシュ

◇Xボタン



- ロブ

◇Yボタン



- ドロップショット

◇Lボタン



- インスタントリプレイのスタート
- スローモーションの順送り

◇Rボタン



- インスタントリプレイのスタート
- スローモーションの逆送り

◇スタートボタン



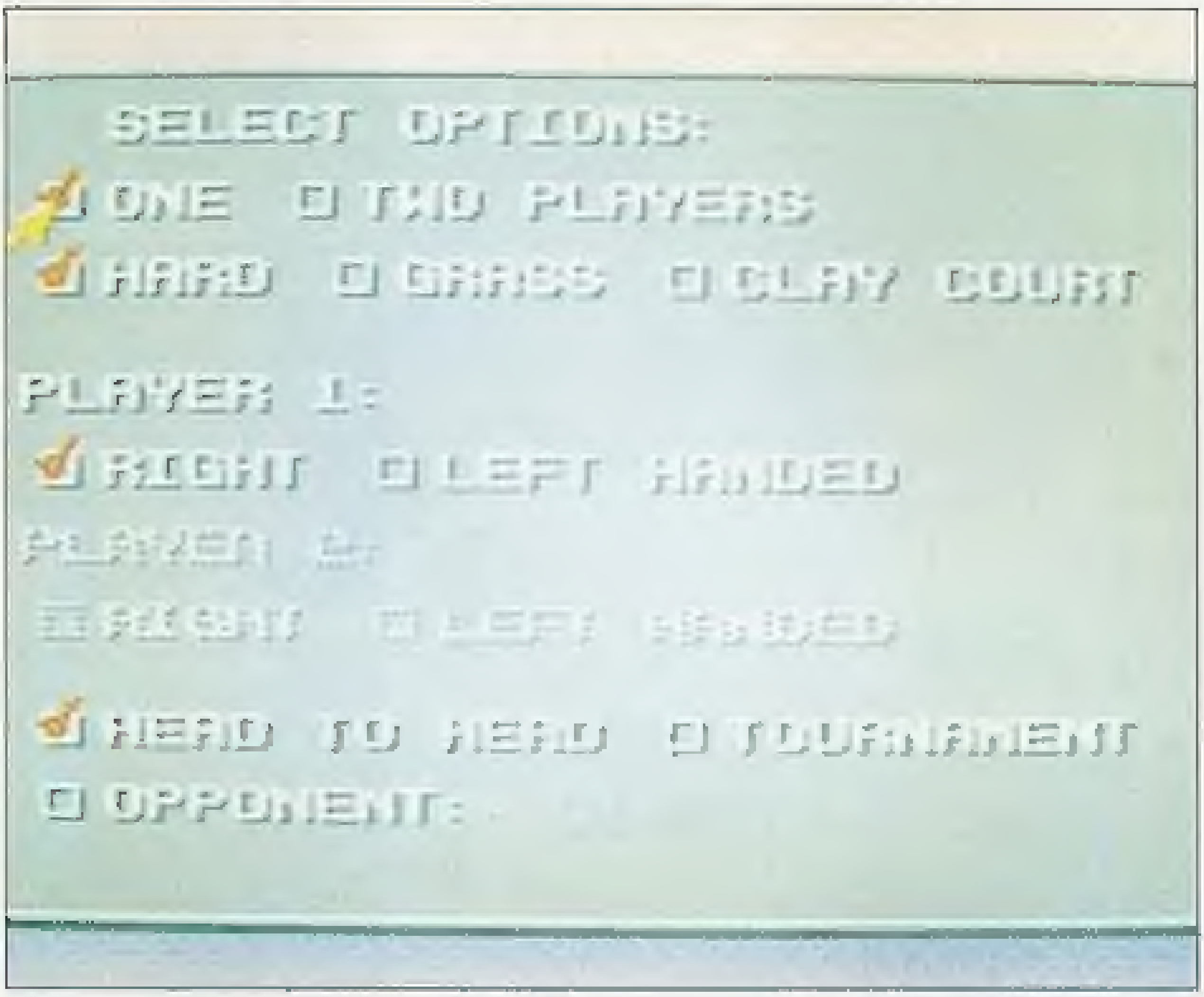
- ゲームスタート
- プレイ中のポーズ／ポーズ解除
- ゲーム終了からオープニングにもどる

◇セレクトボタン



- スコアボードの確認
- スコアボードから試合へもどる
- インスタントリプレイの中断

ゲームスタート（セレクト画面）



タイトル画面またはデモ画面でスタートボタンを押すと、「セレクト画面」が表示されます。

セレクト画面では、プレイする人数、コートの種類、ゲームプレイヤーの利き腕、トーナメントゲームか、“ヘッド　トゥ　ヘッド”（コンピュータ対戦）かといったゲームの種類を選びます。

セレクト画面での操作方法は✚字キーの上下で項目の選択、左右で項目の内容を選びます。

☆ONE/TWO PLAYERS

ここでは一人プレイか二人対戦プレイかを選択します。
（ダブルス／二人協力プレイはありません）

☆HARD, GRASS, CLAY COURT

ここではコートの種類を選びます。
コートは「ハード」「グラス」「クレイ」の3種類が用意されています。
（詳しくは「コート」の項を参照してください）

☆RIGHT/LEFT HANDED

ここでは利き腕を選択します。

★二人対戦プレイの場合は1P側のコントローラーで両方の利き腕を選んでください。

☆HEAD TO HEAD, TOURNAMENT

「ヘッド トゥ ヘッド（コンピュータ対戦）」「トーナメント」の2種類のモードの内、どちらを行うかを選択します。
（詳しくは「ゲームモード」の項を参照してください）

★二人対戦プレイで「トーナメント」に参加することは出来ません。

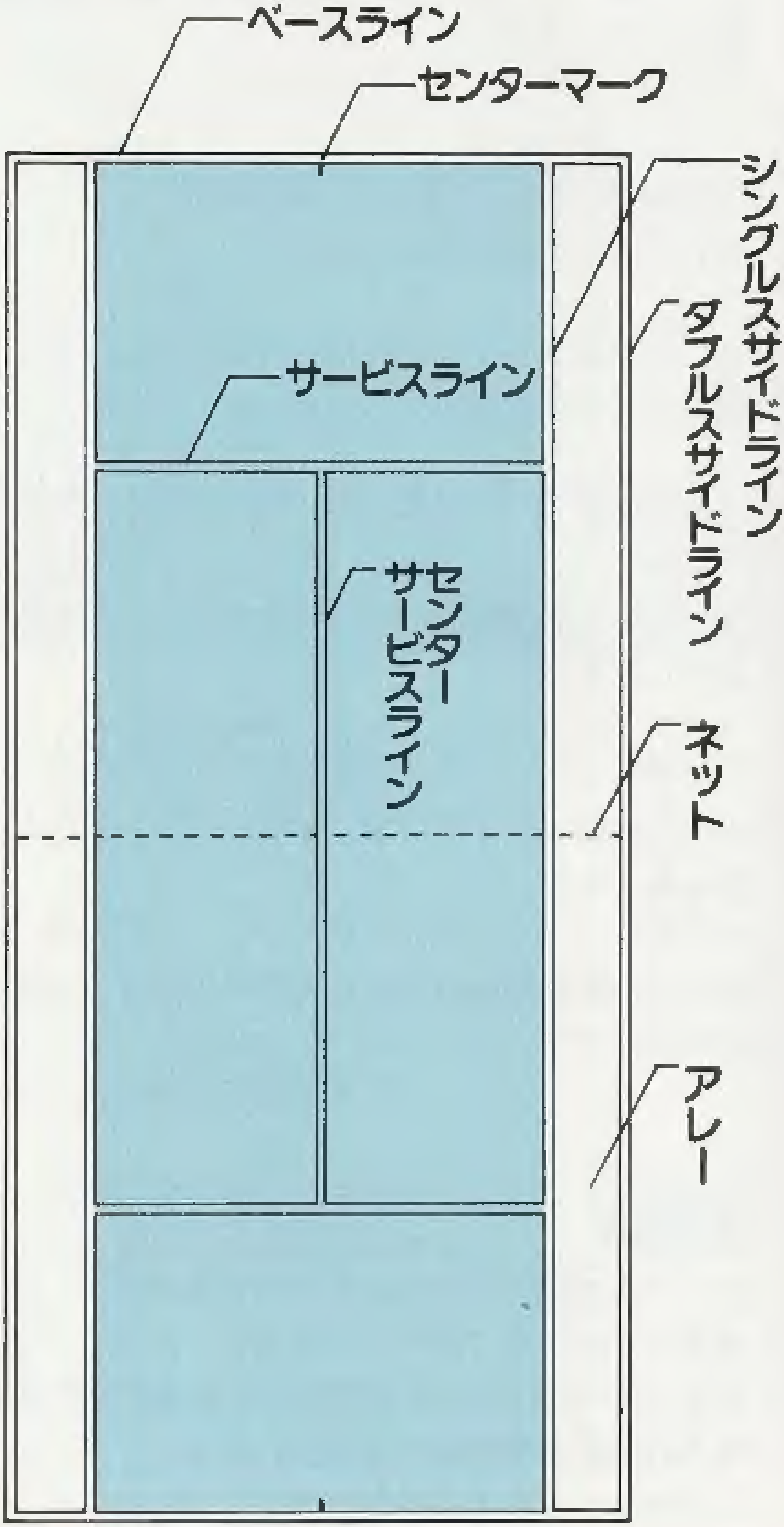
すべての設定が終わったらスタートボタンを押してください。

名前登録

セレクト画面のつぎはあなたの名前を入力します。
✚字キーでアルファベットを選び、Aボタンで決定します。SPはスペース、←はカーソルのバック、CLRは入力した文字をすべて消去します。
スタートボタンで名前登録は終了します。

コートについて

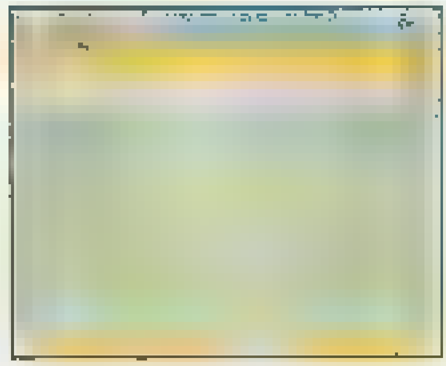
テニスコート各部の名前は次の通りです。



※ ▢部がシングルスで使用する範囲です。

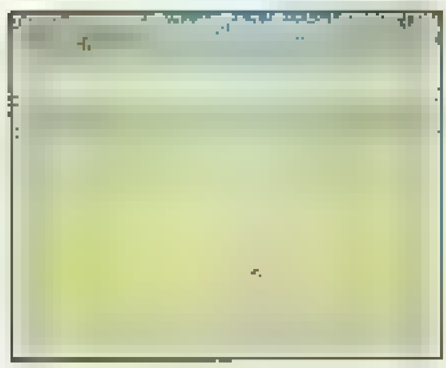
材質の違いによるコートの特徴を紹介します。

「ハードコート」



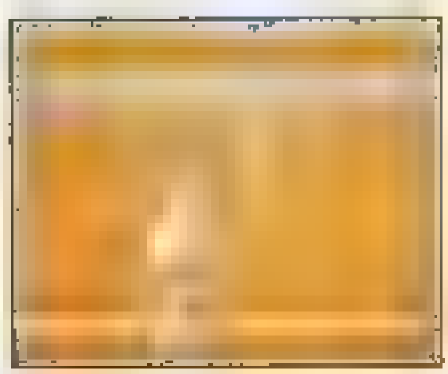
コンクリートやアスファルトの上にゴムなどの樹脂をコーティングしたコートです。
非常に固いので、球速が速く、ボールのバウンドが高くあがります。

「グラスコート」



「芝生」で作られているコートです。材質が芝のためボールが滑るので、バウンドが低く、速くなる傾向があります。
このコートでプレイする場合は少し早めに打つ感じで、ラケットを出すと良いでしょう。

「クレイコート」



土で出来たコートです。
3つのコートの中では最もやわらかく、ボールがバウンドする際に地面に食い込むので球速が遅くなり、バウンド後の変化も大きくなります。
クレイコートでプレイする際には、一呼吸おいてラケットを出すと良いでしょう。

ゲームモード

"アメージングテニス"では２種類のゲームを楽しむことができます。

「ヘッド トゥ ヘッド [illegible]」

登録されている15人の世界プロテニスプレイヤーの中から挑戦したいプレイヤーを選んで、勝負を挑みます。もちろんランキングの高いプレイヤーほど強くなっています。

選択方法は、セレクト画面にし、✚字キーで矢印(カーソル)を"HEAD TO HEAD"にあわせます。
すると現在選ばれているプレイヤーが表示されますので、Aボタン(順送り)、Bボタン(逆送り)で挑戦したいプレイヤーを選んでください。

「トーナメント」

カセットに登録されている15人の世界プロテニスプレイヤーとプレイヤーである「あなた」を含んだ合計16人のドローをコンピュータが組み上げます。
あなたはその頂点に立つことができるでしょうか？

★「トーナメント」を行う時には、必ずプレイヤーの名前にあなたの名前を登録しておいてください。
★二人対戦プレイで「トーナメント」に参加することは出来ません。
★「トーナメント」のドローを表示している画面は✚字キーで自由にスクロールさせられます。

世界プロテニスプレイヤーランキング一覧表

これがあなたの対戦する世界プロテニスプレイヤーのランキング表です。

名前	(/英語)	出身	ランキング	利き腕
ステン	STEN	エストニア	22	右
リチャード	RICHARD	スウェーデン	37	右
アンジー	ANGIE	エストニア	39	右
アーサー	ARTHUR	ハワイ	44	右
カヤンタ	KANYANTA	ザンビア	62	右
アーロン	AARON	フィリピン	92	右
ニック	NICK	カリフォルニア	114	右
ハッサン	HASSAN	モロッコ	163	右
クリスチャン	CHRISTIAN	オランダ	180	左
トシ	TOSHI	日本	206	右
ラシード	RAJID	インド	241	右
イングマー	INGMAR	モンテカルロ	269	右
ジョン	JOHN	フロリダ	280	右
ボボ	BOBO	イタリア	419	右
ジャキャース	JACQUES	フランス	502	右

あなたは、このなみいる強豪たちを一同にあつめて開催される「トーナメント」を勝ち抜き、その頂点に立つことができるでしょうか？

もし、あなたが優勝出来たなら、私達は、そのあなたの努力とテクニックにおしみない拍手を贈りたいと思います。

詳しくは「'ウイナーズクラブ'への招待状」のページを参照

試合の進め方

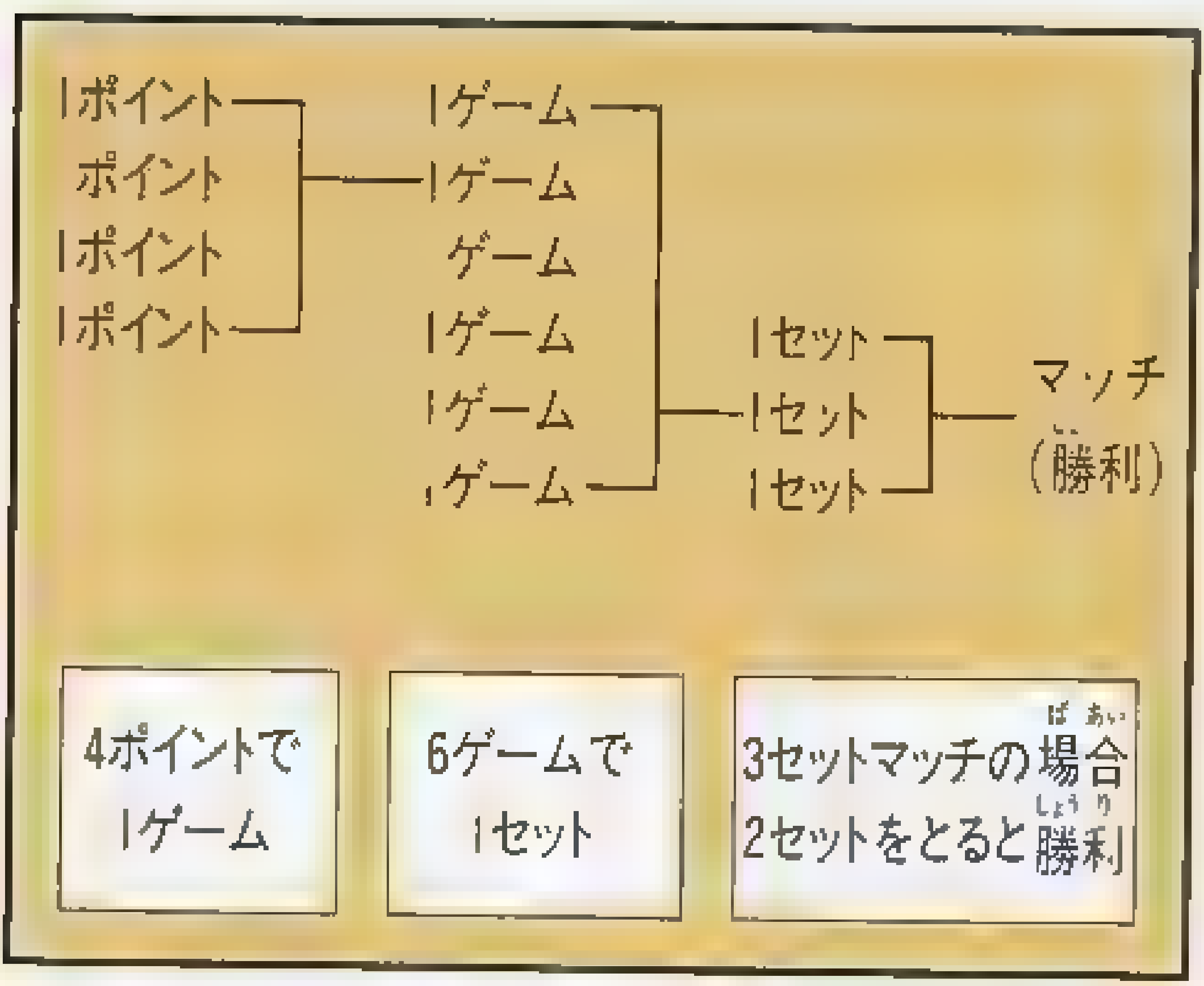
テニスは「ポイント」「ゲーム」「セット」「マッチ」の4段階の要素からなりたっています。

これらの要素は

4ポイントで1ゲーム。
6ゲームで1セット。
3～5ゲームで勝者を決定。(マッチ)

という組み合わせになっています。

"アメージングテニス"は3セットマッチで争われますので3セットの内2セットを取ったプレイヤーが勝利者になります。



ゲーム・Winner：Getting 4points.
1Game

1ゲームは先に4ポイントを獲得するか、デュースの状態から2ポイント連続して取ったプレイヤーが勝利者となります。

ラブ：0
Love

得点が"0"のこと、例えば得点が"15-0"の場合は「フィフティーン・ラブ」とコールされます。

ポイント：
Point

ポイントは次の場合に決まります。

1. サーブを2本とも失敗した時(ダブルフォールト)。
2. 自分のコートに入ったボールを相手のコートへ返せなかった時。

ゲーム中のポイントの表し方は次のとおりです。
【( )内は呼び方】

0ポイント	−	0	(ラブ)
1ポイント	−	15	(フィフティーン)
2ポイント	−	30	(サーティー)
3ポイント	−	40	(フォーティー)
4ポイント	−	ゲーム	

デュース：40–40
Deuce

ゲーム中の得点が“40 40”となった状態のことを指します。
この状態から連続して2ポイント取ったプレイヤーが、そのゲームの勝利者となります。
(「アドバンテージ」参照)

アドバンテージ：AD IN:SERVER AD OUT:RECEIVER
Advantage

デュースの状態から1ポイント先取したプレイヤーを指します。

その時、サーブする側がポイントしていた場合は、「アドバンテージ・サーバー」とコールされ画面上に“AD IN”と表示されます。

逆にレシーブする側がポイントしている時は、「アドバンテージ・レシーバー」とコールされ画面上に“AD OUT”と表示されます。

この「アドバンテージ」を持っている方のプレイヤーが得点した時、そのプレイヤーがゲームの勝利者となります。
逆に「アドバンテージ」を持っていないプレイヤーが得点した場合はデュースに戻りゲームを続けます。

セット：Winner : Getting 6games.
Set

1セットは先に6ゲームを獲得したプレイヤーが勝利者となります。
ただし、ゲームカウントが"5-5"になった場合は「ゲームデュース」となり、その後2ゲーム連続して取ったプレイヤーの勝利となります。

また、この"アメージングテニス"ではゲームカウントが"6-6"となった場合、「タイブレーク」を行って勝利者を決定します。
(「タイブレーク」参照)

タイブレーク：Winner : Getting 7/12points.
Tie Break

タイブレークは12ポイント制で行われます。
ゲームカウントが"6-6"になったとき、プレイヤーは交互にサーブを行って、先に7ポイント先取したプレイヤーがそのセットの勝利者となります。
タイブレーク中にポイントが"6-6"になった場合はデュースとなりどちらかが2ポイントの差をつけるまでタイブレークを続けます。

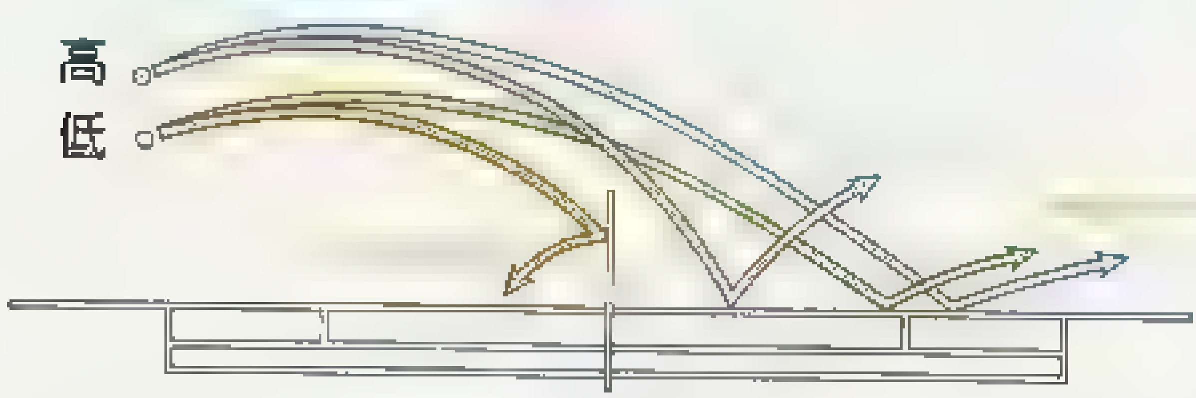
マッチ：Winner : Getting 2/3sets.
Match

"アメージングテニス"は、3セットマッチで勝負が決まるため先に2セット先取したプレイヤーが最終的な勝利者となります。

サーブ

“アメージングテニス” のサーブのタイミングは実際のテニスのサーブのタイミングを元に決められているため今までのテニスゲームになれた人は少しとまどうかも知れませんので、簡単に “アメージングテニス” でのサーブについて説明しておきます。

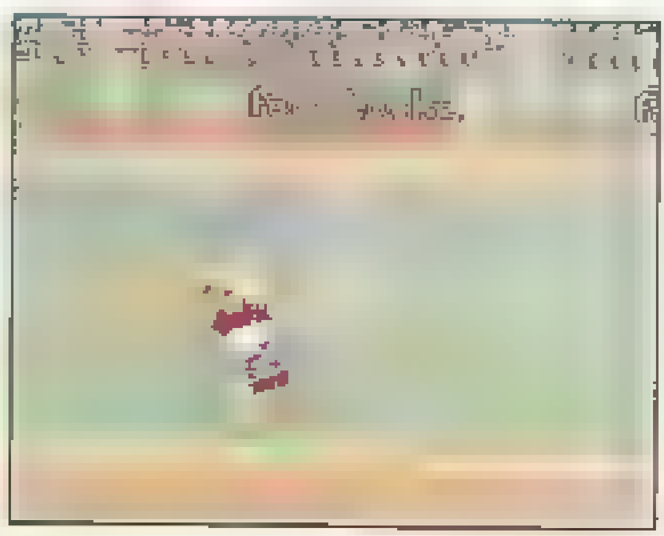
フラットサーブとスライスサーブの軌道の違いとボールの「打点」と飛距離の関係。



フラットサーブは球速が速く、距離が出るので打点を低く、スライスサーブは球速が遅いので打点を高くして打つ必要があります。

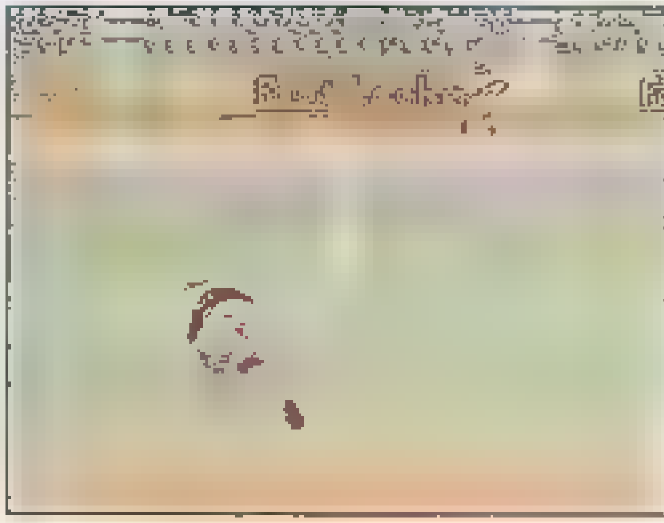
フラットサーブ（Bボタン）の打点とタイミング

トスを上げボールが頂点で静止した時、打ちたい方向の✚字キーを押し、すぐに離します。
ボールが頂点からおよそボール2つ分落下したところでラケットを振り始めサーブします。



スライスサーブ（Aボタン）の打点とタイミング

トスを上げボールが頂点で静止した時、打ちたい方向の✚字キーを押し、すぐに離します。
ボールが頂点から落下し始めた瞬間からラケットを振り始めサーブします。



安全なサーブ

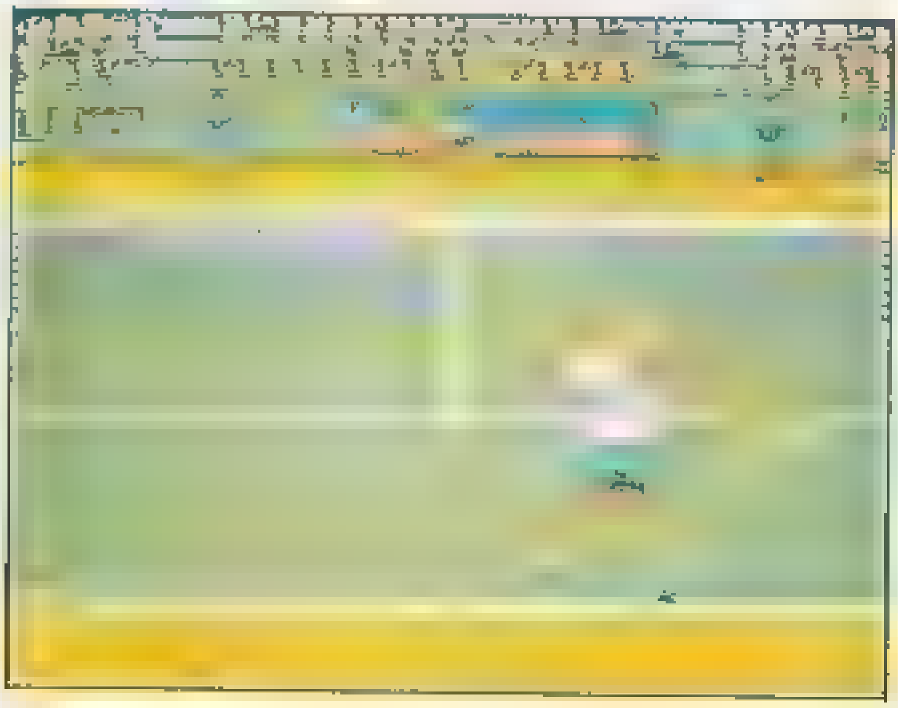
Aボタンを使うスライスサーブの場合、サーブトスを上げた時、そのままボタンを押し続けていると自動的に一番高い位置でのサーブになり、確実に相手のコートに入ります。が、相手にとって打ちやすいボールとなってしまうので注意が必要です。
なお、この時✚字キーを押してしまうとフォールトになることがあります。

空振りについて

サーブの時に空振りした場合、通常はフォールトになりますが"アメージングテニス"ではサーブが難しいので、特別に「ボールがラケットに当たらないサーブについてはフォールトと見なさない」というルールを設けています。

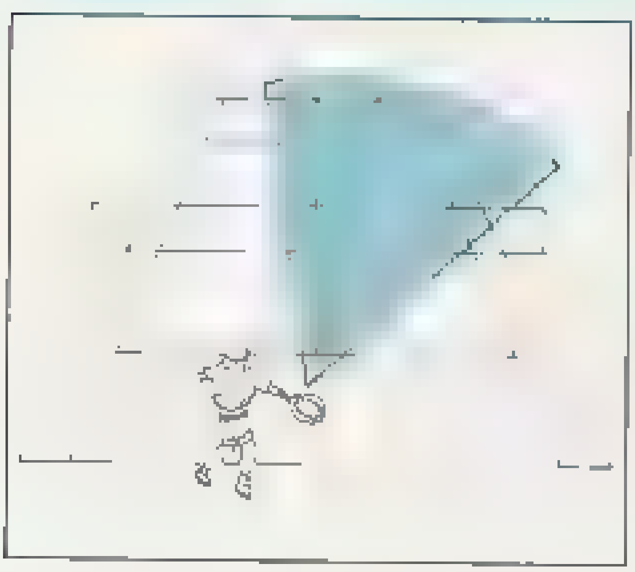
各ショットの種類と使い方

ストロークショット(Bボタン)

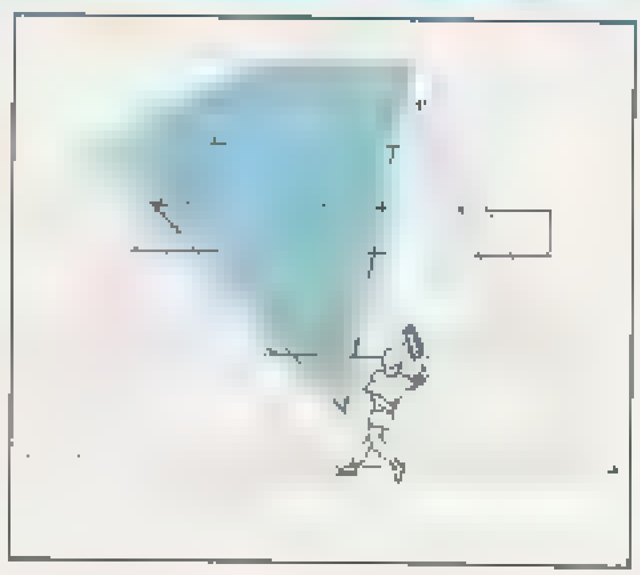


トップスピンのかかった強いボールを相手のコートへ打ち込みます。
フォアハンド、バックハンドそれぞれと✚字キーの組み合わせで相手コートに思い通り返球出来るように練習しておいてください。
これが最も基本となるショットです。

フォアハンドとバックハンドの返球範囲の違い



フォアハンドの場合



バックハンドの場合

スライスショット

返球されたボールにバックスピンをかけて相手のコートに打ちかえします。ボールのスピードが遅くなるため、相手のタイミングをはずしたり、自分がネットに出ていくときの時間稼ぎに使います。



ロブ

相手がネットに出てきた時、その頭の上を通過する高いボールを打ち、相手の後ろに落とすショットです。



ボレー

相手のスキを突いてネットにでて、相手の返球をダイレクトに打ち返すショットです。うまくコースを選べば、ほぼ確実にポイントを取ることが出来ますが、相手に読まれると逆に苦しい立場になります。



ドロップショット

ボレーと同じようにネットにでて行うショットです。
ただし、ボレーと違いボールを相手のネット際に「そっと」落とすのでボレーを予測して後ろに下がっている相手には非常に有効です。



スマッシュ

これはボレーやドロップショットを読まれ、相手がロブを上げて来た時、一気に防御から攻撃に移るためのショットです。
相手がロブを上げたと判断したら出来るだけ早く後ろに下がり、ボールの落下地点に入って上から相手のコートにボールを叩きつけます。



“ウイナーズクラブ”への招待状

“ウイナーズクラブ”とは「トーナメント」で優勝した人だけが加入できるクラブです。

“アメージングテニス”では「トーナメント」で優勝した時、「ある画面」が表示されます。その画面を写真に撮って、封書にあなたの住所、氏名、年齢、職業、電話番号、性別とご意見をそえて「パックインビデオ」の“ウイナーズクラブ”係まで送って下さい。

“ウイナーズクラブ”の会員証とステキな記念品をお送りいたします。

“ウイナーズクラブ”では会員の方を対象とした“アメージングテニス”大会、その他Sファミコンゲーム大会など楽しいイベントが盛りだくさん!! どしどし応募してください。

※注意事項
審査の結果、同じ写真で応募されたと見なされた場合(同じ画面を何回も撮った写真、焼き増しした写真など)はその写真で会員になった方全員が資格を失ってしまいます。もちろん最初に応募された方も資格を失いますので、応募した写真が悪用されないようにご注意ください。なお、「トーナメント」へ参加される場合は、プレイヤーの名前に必ずあなたのお名前をいれてください。

FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY.
本品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。

お問い合わせ

ゲーム内容について、電話でのお問い合わせは受け付けていませんので、かならず往復ハガキでお願いいたします。

株式会社 パック・イン・ビデオ

〒104 東京都中央区銀座6-13-16 銀座ウォールビル6F